



ОЛИМПИАДА

ТРАЕКТОРИЯ
БУДУЩЕГО

Задание полуфинала номинации «Кинопроизводство»

[Постановка задачи](#)

[Ход работы над заданием](#)

[Технические требования](#)

[Рекомендуемые материалы для подготовки](#)

[Сроки для выполнения работы](#)

[Предоставление результатов работы](#)

[Критерии и шкала оценки](#)

[Плагат и несамостоятельное выполнение](#)

[Определение финалистов](#)

Методический партнер номинации: 3D медиа студия [ITSALIVE](#)
совместно с собственной школой [ITSCOOOL](#)



Постановка задачи

Превизуализация сцены из фильма в Unreal Engine:

Участникам необходимо создать превизуализацию сцены из фильма, используя возможности Unreal Engine. Задача заключается в передаче светового и цветового настроения, а также в воспроизведении композиционных и монтажных решений исходной сцены. При этом участники должны использовать доступные ассетные библиотеки, а также инструменты движка, такие как MetaHuman для персонажей.

Оформите и предоставьте результат.

Ход работы над заданием

1. Выберите свою любимую сцену из фильма.
2. Воссоздайте сцену в Unreal Engine, соблюдая ключевые элементы композиции и монтажа (ракурсы, движения камеры, освещение, цветовая гамма).
3. Используйте готовые ассеты и MetaHuman для создания персонажей.
4. Сделайте простой аниматик сцены без проработки анимации персонажей, сосредоточив внимание на правильном освещении, композиции и общей атмосфере сцены.

Технические требования

- Использование Unreal Engine для создания превизуализации.
- Воссоздание не менее двух ключевых композиционных элементов исходной сцены.
- Использование ассетов движка для создания окружающей среды и персонажей.
- Сцену необходимо оформить в виде аниматика, без детальной анимации персонажей.
- Размер видео: не более 3 минут.

Рекомендуемые материалы для подготовки

- Онлайн-уроки по работе в Unreal Engine
- Видеоуроки по свету, композиции и монтажу в контексте создания сцены
- Рекомендации по использованию MetaHuman для создания персонажей
- Технические книги и ресурсы по композиции и кинематографической съемке

Дополнение от 19 февраля:

[ITSCOOL | База для кино на UE5 | Основы композиции](#)

[Уроки курса ИТСКУЛ по синематикам](#) по

Сроки для выполнения работы

Результаты предоставляются до **12 марта** 2025 года включительно.

13 марта принято решение о продлении срока приема работ до 20 марта 2025 года включительно.

Важно соблюдать дедлайн, поскольку работы, отправленные позже, не будут рассматриваться.

Предоставление результатов работы

Создайте папку в любом облачном хранилище (например, Google Drive, Dropbox), назовите ее в соответствии с вашим ФИО.

Добавьте в папку файлы, полученные в результате выполнения задания:

- видео файл FullHD, 25 fps, в формате .mp4 (длительностью не более 3 минут)
- файл Описание.txt, где указано название фильма, тайм код сцены, название сцены и хронометраж.

Отправьте ссылку на папку **до 20 марта включительно** на почту info@tbolimpiada.ru , указав в теме письма «Полуфинал_ТБ_Кинопроизводство_ФИО (участника)».

Проверьте, что **ссылка на папку дает право просмотра** читателям.

Критерии и шкала оценки

Конечное решение будет оцениваться по критериям, в каждом из которых можно набрать от 0 до 5 баллов. Конечная оценка решения может варьироваться от 0 до 50 баллов:

1. Соответствие сценарию:

- Оценка на соответствие выбранной сцене из фильма - от 0 до 5 баллов.
- Оценка на точность передачи светового и цветового настроения – от 0 до 5 баллов.

2. Техническая реализация:

- Использование ассетов движка (например, MetaHuman, материалов, окружений) - от 0 до 5 баллов.
- Качество аниматики (качественное представление движения камеры и композиции) – от 0 до 5 баллов.

3. Креативность и оригинальность:

- Творческий подход к воссозданию сцены, выбор нестандартных решений для создания атмосферы - от 0 до 5 баллов.

4. Композиция и монтаж:

- Оценка композиции сцены (расположение объектов, динамика кадра) - от 0 до 5 баллов.
- Оценка монтажа (плавность переходов, связь между кадрами) – от 0 до 5 баллов.

5. Соблюдение технических требований:

- Длительность видео не более 3 минут - от 0 до 5 баллов.
- Требование к видео: FullHD, 25 fps, формат .mp4 – от 0 до 5 баллов.
- Качество визуализации и соответствие техническим параметрам Unreal Engine – от 0 до 5 баллов.

0 баллов в критерии означает полное отсутствие данного элемента

1 балл – элемент в наличии, есть критические ошибки

2 балла – элемент реализован «удовлетворительно», возможно, есть некритические ошибки

3 балла – элемент реализован «хорошо»

4 балла – элемент реализован на «отлично»

5 баллов - получает лучшая(-ие) реализация(-ии) элемента по данному критерию среди всех участников.

Оценка будет проводиться по указанным выше критериям, и каждая работа будет проверяться экспертами.

Плагиат и несамостоятельное выполнение

Работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы — из дальнейшего участия выбывают. Идентичные работы, неоригинальные работы, работы-копии исключаются из соревнований без выяснения причин и соотнесения времени поступления.

Участие индивидуальное. Командное участие не допускается.

Выполняйте задание самостоятельно, не привлекая стороннюю помощь.

Оргкомитет оставляет за собой право связаться выборочно с любым из участников полуфинала перед подведением итогов, чтобы убедиться в самостоятельном выполнении задания.

Определение финалистов

Итоги подведем не позднее 26 марта. Результаты полуфинала опубликуем на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц. Финалистами станут 10 человек, показавшие лучшие результаты. При определении финалистов будут учтены условия допуска (приложение 4, [Положение](#) об олимпиаде, стр. 25).